

COMPACT
disc

取扱説明書

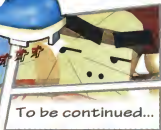
SEGA SATURN™

BLUEWAVE FIGHTERS
LIONS BUFFALOES
MARINES HAWKS
GIANTS DRAGONS
CARP SWALLOWS
BAYSTARS TIGERS

プロ野球チームもつくろおう!™

推奨年齢

全年齢



To be continued...

取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

SEGA™



©1995 Hudson Co. All Rights Reserved.
Agency: SEGA SPORTS, INC.

⚠ 注意

セガサターンCD 使用上のご注意

●健康上のご注意●

- ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。
- このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

キズや汚れをつけない

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

保管場所に注意する


使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

文字を書いたりしない

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像量による画面焼けが生じる可能性があります。そのため、接続しないでください。

- このセガサターンCDは、 SEGA SATURN. マークあるいは [NTSC-J] 表示のある日本国内仕様のセガサターンに対応しています。Vサターン、Hiサターンはセガサターンと互換性があります。

- このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。
- セガサターン本体及びご使用になる周辺機器の取扱説明書も必ずあわせてご覧ください。

もくじ



このたびはセガサターン専用ソフト
「プロ野球チームをつくろう!」
をお買い上げいただき、
誠にありがとうございました。

ゲームを始める前に
この取扱説明書を必ずお読みください。

CONTENTS

さあ、プロ野球チームをつくろう!

4

監修者・実況・解説・出演OB選手

5

基本操作方法

6

ゲームモードの選択

7

ゲームスタート

8

オフィスについて

14

15 じんじ 17 けいえい 20 おしらせ
22 れんしゅう 25 きろく

試合画面について

26

ちゅうい!!!

29

各種イハントについて

30

ヒント/ゲームを楽しむために...

38

野茂ルールとは?

39

野球ミニ用語集

40

選手もつくろう!/テータ&めりえ

41

このゲームはバックアップ対応です。各記録とオプションの設定がセーブされます。セーブには空き容量が必要ですが(セーブデータについてはP4をご覧ください)。タイトル画面以外で電源スイッチやリセットボタンを押すと、セーブデータが壊れる恐れがあります。

さあ、プロ野球チームをつくろう！

やあ！ボク「やっきゅん」。

「プロ野球チームもつくろう！」のマスコットキャラなんだ。これからキミは、プロ野球チームのオーナーとなって、30年間戦っていくことになるんだ。強いチームにするために選手を管理したり、資金を調達するためにグッズやホテ

ルをつくったり、ファン獲得のためにチームの宣伝をしたり…。やることはい〜っぱい。球団の経営は山あり、谷あり。強いチームになるのも、弱いチームになるのもオーナーの腕次第。大変だけど、あきらめないでがんばってね。そして日本最強、世界最強（!?）のプロ野球チームをめざそう!!



●セーブデータについて

このゲームには3種類のセーブデータがあるんだ。ちゃんとセーブできるように、バックアップRAMを整理しておこう。00と表記されているところは01～12の数字が入るよ。

- ゲームデータ「データ名：YTSUKU_M_00」バックアップ使用量：1データにつき430(→P.25)
- パスワードデータ「データ名：YTSUKU_P_00」バックアップ使用量：1データにつき3(→P.10)
- 選手もつくろう!データ「データ名：YTSUKU_FACE」バックアップ使用量：1データにつき4(→P.12)

かんしゅうしゃ じっぎよう かいせつ しゅつえん せんしゅ
監修者・実況・解説・出演OB選手

かんしゅうしゃ
野茂 英雄



1990年、新日鉄堺からドラフト1位で近鉄バファローズに入団。独特の投球フォーム「トルネード投法」から投げ込まれる速球とフォークで、獲得したタイトル数は知れず。しかし突然、1994年「メジャーリーグで自分の力が、どれだけ通用するかを試してみたい」と語り、メジャーリーグチャレンジを表明。1995年にドジャースよりメジャーデビュー。その後の活躍は、日本人誰も記憶に新しい。



しあひしゅうしゃ
**試合実況
 西田 善夫**

早稲田大学卒業後、1958年にアナウンサーとしてデビュー。スポーツ

ナード筋30有余年、その名調子は、野球放送をはじめ、オリンピック中継など、お茶の間ではおなじみ。



かいせつ/ドラフトしや
**試合解説/ドラフト司会
 パンチョ伊東**

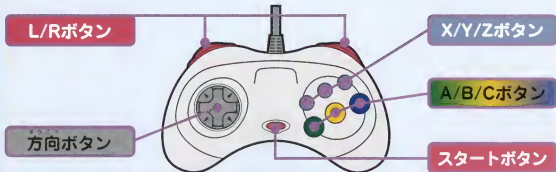
本名、伊東一雄。元パシフィック・リーグ広報部長。ドラフト会議での名調子は、昔からの野球ファンなら知らないものはいないだろう。MLB事情通としては、他の追隨を許さない。「パンチョ」の愛称で、みんなに親しまれている。

しゅつえん せんしゅ かんしゅうしゃ
●出演OB選手一覧(50音順・敬称略)

青田 昇	秋山 登	有藤 進世	安藤 統男	石岡 康三	稻尾 和久
今井 雄太郎	大下 剛史	大島 康德	木俣 達彦	黒江 透修	古葉 竹識
杉浦 享	杉浦 忠	高木 守道	高橋 一三	土橋 正幸	内藤 博文
長崎 慶一	中畑 清	中村 勝広	新浦 寿夫	原 辰徳	張本 勲
藤尾 茂	松沼 雅之	皆川 睦雄	養田 浩二	谷澤 健一	安田 猛
山崎 裕之	山本 和行	横田 真之	米田 哲也	若生 智男	

きほんそうさほうほう 基本操作方法

このゲームは1~2人用だよ。コントロール端子1・2にコントロールパッドをセットしてね。
ゲーム中にA+B+C+スタートボタンを押すと、タイトル画面に戻るよ。



方向ボタン	カーソル移動
スタートボタン	ゲームスタート
A/Cボタン	決定
Bボタン	前画面に戻る/キャンセル

Xボタン	※練習画面で使います
Y/Zボタン	※バースト対戦(P.10)/練習画面(P.22)で使います
L/Rボタン	画面切り替え/文字カーソルの移動
※○/△/□/×ボタンの詳しい操作方法は、各ページをご覧ください	

●【はい/いいえ】の選択

いろいろなコマンドを選べると、本当にそのコマンドを実行していか確認してしてくるから、方向ボタン↑↓で選んで、△/○ボタンを押してね。

※文章中の説明では、【はい/いいえ】の選択方法をはぶいています。



ゲームモードの選択

オープニングの後、タイトル画面が表示されたらスタートボタンを押してメニュー画面を出そう。方向ボタン◀▶で選んで、A/○ボタンで決定してね。

ゲームスタート

P.8~



ゲームを初めてプレイするときや、つづきをするときはここを選んでね。

パスワード対戦

P10~



キミが育てたチームのパスワードで2P対戦ができるよ。

選手もつくろう!

P.12~



キミだけのオリジナルエディット選手、「つくろ選手」がつかれるよ。

サカつく2?



「つくろうシリーズ」の「Jリーグ プロサッカークラブをつくろう12」のPRムービーが見られるよ。A/○ボタンを押してね。



オプション



ゲーム中の音楽環境の変更や、BGMなどが聞けるんだ。方向ボタン◀▶で選んで、◀▶で変更。音楽を聞くには「サウンドテスト」でA/○ボタンを押そう。◀▶で項目選択、◀▶で曲番を選んだらA/○ボタンを押してね。Bボタンで曲の停止/オプションを終了するよ。



ゲームスタート

ゲームスタート



メニュー画面で、【ゲームスタート】を選ぶと下記の項目が表示されるよ。方向ボタン◀▶で選んでA/○ボタンで決定してね。

●はじめから

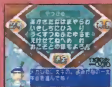
初めてプレイするときはここを選ぶよ。

●つづきから

セーブデータがないときは選べないよ。方向ボタン◀▶でバックアップデータを選んで、A/○ボタンで決定しよう。○ボタンで前画面に戻るよ。

●オーナー名入力

オーナーの名前を入力しよう。名前は6文字まで登録できるよ。方向ボタンで入力したい文字の読み仮名を1文字選んで、A/○ボタンを押すと文字一覧が出るんだ。入力したい文字を選んで決定しよう。すべて決めたら「決定」を選んで決定しよう。



●球団選択

運営する球団を選ぼう。12球団の中から方向ボタン◀▶で好きなチームを選んでA/○ボタンで決定。すると球団名を変更するか聞いてくるから、変更するなら「はい」を選択。オリジナルの4球団の中から◀▶で選んで決定してね。



●本拠地選択

次に本拠地。本拠地の候補は全国700カ所以上もあるんだ。項目選択は方向ボタン、決定はA/○ボタンだよ。はじめに、12球団の中から選んだチームの本拠地が表示されて、引越すかどうか聞いてくるから、引越すときは「はい」を選ぼう。すると地方一覧が表示されるから、引越したい地方を選んで決定。次にその地方の都/道/府/県、最後に市/区/郡を選んで決定しよう。すると選んだ本拠地の「人口/地価ランク/降雨量」のデータが確認できるよ。このデータは、今後の運営に影響するから注意してね。最後にこの本拠地でいいか確認するから、よければ「はい」を選んで決定しよう。



人口：観客動員数に影響
地価ランク：施設設置の費用に影響
降雨量：雨による試合の中止に影響

●秘書セレクト

最後に、キミの仕事を手伝ってくれる秘書のおねえさんを決めよう。それぞれの性格があるからよく考えて選んでね。方向ボタン◀▶で選んで、A/○ボタンで決定。自己PRを聞か確認してくるから、聞くとときは「はい」を選んで決定。最後に、このおねえさんでいいか確認するから、よければ「はい」を選んで決定しよう。ゲームルール説明後、いよいよゲームのスタートだよ。※秘書は5年契約です。

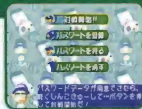


ゲームスタート!!

オーナーとしての腕がためされるぞ!!!

※ゲームは3月からスタートします。

パスワード対戦



作成したチームを「パスワード登録」しておくと、そのチームで対戦ができるんだ。[1チーム最大16人(投手5人/打者11人)でDH制はなし]メニュー画面で、【パスワード対戦】を選ぶと下記の項目が表示されるから、方向ボタン \blacktriangle で選んで \triangle / \bigcirc ボタンで決定してね。

※パスワードの登録には、1チームにつきバックアップRAMの空き容量が3必要です(最大データ数：本体に12チーム、パワーメモリー(別売)に12チームの計24チーム)。
※2P対戦をするときは、本体の電源をONにする前にコントロール端子1・2にコントロールパッドを接続してください。

●対戦開始

登録されているパスワードデータを2つ選んで対戦するモード。

「対戦の始め方」

まず、方向ボタン \blacktriangle でチームデータを選んで、 \triangle / \bigcirc ボタンで決定しよう。次に先攻/後攻を \blacktriangle で選んで決定。球団マスコットVS画面表示後、作戦画面(P.26)が表示されたら、いよいよ対戦が始まるぞ。

●パスワードを登録

チーム/顔/名前のパスワードを登録するモード。→P.11

●パスワードを見る

登録されているパスワードを確認するモード。パスワードを読み上げるかを聞いてくるから「はい」を選べば「読み上げモード」になるよ。②ボタンで再生/一時停止、①ボタンで停止、③ボタンで読み上げモードを終了するよ。

●パスワードを消す

バックアップRAMに登録されてあるパスワードを削除するモード。方向ボタン \blacktriangle で削除するデータを選んで、 \triangle / \bigcirc ボタンで決定してね。

●パスワードを登録

●パスワードをいれる

これはパスワードを手動で入力して登録(セーブ)する方法。【選手もつろう(P12)】で作った選手がチームに入団しているときは、その選手の「顔」と「名前」のパスワードも入力することになるんだ。

まず【パスワードを見る(P.10)】などでメモしたパスワードを入力文字ウィンドウが表示されたら、方向ボタンで文字を選んで、**▲/●**ボタンで決定。**▼**(**戻る**ボタン)で1文字進み、**■**(**戻る**ボタン)で1文字戻るよ。「取消(**○**ボタン)」で文字の削除、「決定(スタートボタン)」で終了、途中で入力をやめたいときは「中止」を選んでね。また、ここでパスワードを読み上げるかを聞いてくるから、「はい」を選べば「読み上げモード」になるよ。操作方法は「パスワードを見る(P.10)」と同じだよ。最後にセーブする場所を聞いてくるから、セーブ場所を選んで決定してね。



●パスワードをつくる

これはバックアップRAMにあるセーブデータからパスワードデータを作り出す方法。まず、対戦に使用する選手を選ぼう。選手を変更するときは、方向ボタン**◀▶**で「打順変更/守備変更/野手交代/投手交代」を選んで、**▲/●**ボタンで決定。カーソルが表示されたら変更する選手/ポジションを選んで決定、次にその選手/ポジションを選んで決定で2人の選手/ポジションが入れ替わるよ。また選手にカーソルをあわせ、**L/R**ボタンで細かいデータが見られるよ。すべてを選んだら「準備OK」を選んでね。パスワードが表示されるよ。ここでパスワードを読み上げるかを聞いてくるから、「はい」を選べば「読み上げモード」になるよ。操作方法は「パスワードを見る(P.10)」と同じだよ。最後にセーブする場所を聞いてくるから、セーブ場所を選んで決定してね。



選手もつくろう!



自分の前に、選手を並べてね!

※バックアップRAMマークについてはP.25をご覧ください。

キミのチームの一員として、エディット選手「つくろう選手」を作
って参加させよう。作った選手は、2年目以降からチームに入団し
てくるかも…。作る時期はいつでもOK。2年目以降でも間に合うよ。
つくろう選手は本体RAMに6人、パワーメモリーがセットしてある
場合は、さらに6人セーブができるんだ。ただし、バックアップ
RAMマークに×がついているところにはセーブできないから
注意。

●名前をかえる

つくろう選手の名前を変えられるよ。操作は「パスワードをいれる(P.11)」と同じだよ。

●顔をかえる

つくろう選手の顔を変えられるよ。方向ボタン▲▼で変更するデータを選んで、A/○ボタン
を押すとエディット画面を表示。▲▼で項目を選んで、◀▶で変更。Bボタンで終了して
前画面に戻るよ。すべてを決めたら「けってい」を選んでね。

かたち：「りんかく」「かみがた」「め」「はな」「くち」「みみ」「まゆ
げ」「ひげ」「しわ」「ほほ」「アクセサリー」「メガネ」の形の変更
いろ：「かお」「かみ」「め」「くち」「ひげ」「てぶくろ」「グローブ」
「バット」の色の変更



※作った顔のデータは、P.41の「選手もつくろう!データ&ぬりえ」にメモしておけば、
友達とのデータ交換もスムーズにできるよ。

●コピーする

つくろう選手のデータをコピーするよ。方向ボタン▲▼でコピーする場所を選んで、
A/○ボタンで決定しよう。

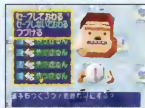
●パスワードを見る

選んだつくろう選手のパスワードが確認できるよ。操作はP.10「パスワードを見る」と同じだよ。

●パスワードを入れる

つくろう選手のパスワード登録(セーブ)ができるよ。操作はP.11「パスワードを入れる」と同じだよ。

すべてを決定したら⑧ボタンを押そう。右の画面が表示されるよ。
方向ボタン▲▼で選んで、△/○ボタンで決定してね。



●セーブしておわる

つくろう選手全員のデータをセーブするよ。ただし、バックアップRAMマーク(P.25)に×がついている選手はセーブできないぞ。決定するとセーブしてメニュー画面に戻るよ。

※つくろう選手のセーブには、バックアップRAMの空き容量が4必要です。

●セーブしないでおわる

セーブをしないで【選手もつくろう】を終了してメニュー画面に戻るよ。

●つづける

【選手もつくろう】をつづけるよ。作った選手に納得がいかなかったらここを選ぼう。

オフィスについて

「オフィス画面」は人事や施設のコマンドなどを実行する、ゲームの運営面を担当する場所なんだ。
方向ボタンで項目を選んで、△/○ボタンで決定してね。「L/Rマーク」が表示されている画面で、
L/Rボタンを押すと画面切り替えや細かいデータの確認などができるよ。

オフィス画面の見方



●オフィス画面でL/Rボタンを押すと、今月の予定経費が表示されるよ。



すすめる

このターンをすべて終了して、次のターンへ進むよ。試合がある場合は「試合画面(P.26)」へ移行するよ。



おしらせ

チームに関するいろんな情報が確認できるよ(→P.20)。



れんしゅう(キャンプ)

選手たちの練習を行うことができるよ。2月～3月の間は「キャンプ」と表示されるから注意(→P.22)。



じんじ

監督/選手/スタッフなど、契約関係のコマンドが表示されるよ(→P.15)。



きろく

ゲームのセーブ/ロードやパスワードを見ることができるよ(→P.25)。



けいえい

球団の経営関係のコマンドが表示されるよ(→P.17)。



じんじ

獲得/選手/スタッフなど、契約関係のコマンドが表示されるよ。



●かくとく

新人をさがす/外国人/ドラフト候補/トレードといった選手の獲得手段を実行できるよ。



○新人をさがす/キミが望む新人をスカウトしてくるよ。ポジション/キーワード(選手の特徴:3つ)を選んで、その条件を満たす選手が見つかったら、ゲーム中にスカウト速報が入るよ。ここで見つけた選手が単独一位指名選手(P.33)/ドラフト候補(P.15)に登録されるんだ。



○ドラフト候補/スカウトした新人のリストが見られるよ。「新人をさがす(P.15)」で見つけた逆指名選手は、シーズンオフのドラフト会議(P.33)で単独一位指名することができるんだ。ほかにも毎月(2~10月)にリストアップされる、12球団すべてが指名できる有望新人のチェックもできるよ。ポジション/逆指名(他候補)/選手を選んで、**1/3**ボタンでその選手のデータが見られるよ。評価は「S/A/B/C/D/E」の順に高いんだ。



○外国人/毎月更新されるリストの中から、発掘済みの外人選手を雇うことができるんだ。リストが表示されたら選手を選んで、契約金を払い入団させよう。でもお金がないと選手を獲得できないから注意してね。

※新外人選手は毎年8月第4週までしか雇用できません。そのため、9月1週前半~10月第4週後半の間はこのコマンドは表示されません。



○トレード/他球団にトレードを申し込めるよ。こっちの放出選手と、相手チームの希望獲得選手を選んでね。トレードは最大3対3まで申し込めるんだ。交渉の成果は数ターン後に報告され、成立した場合、すぐに入団発表があるよ。※球団に所属して1年以内の選手(ドラフトで獲得した新人選手/トレードで移籍したばかりの選手)のトレードは2年目から入ります。※2月はいつもより早く選手が返ってきます。





●かいこ

キミのチームの使えない選手は解雇しちゃおう。ポジションを選んで、選手リストの中から選手を選ぼう。
L/Rボタンでその選手のデータが見られるよ。



●スタッフ交代

キミのチームの監督/打撃・投手コーチ/国内・海外スカウトを現在フリーの人たちと入れ替えられるよ。スタッフを選んだら、L/Rボタンでそのスタッフのデータが見られるよ。



●せばんごう

チームに所属している選手・首脳陣の背番号を0~99番の中で変えられるよ。変更したい選手を選んで決定。次に変更する番号を選んで決定すると、その場所と入れ替わって番号が変わるよ。





けいえい

球団の経営関係のコマンドが表示されるよ。



●スタジアム

キミの球団は、初め1万5000人収容可能な球場を持っているんだ。ファンをもっともっと呼ぶために、色々な設備を充実させて球場をパワーアップしよう。



○けんせつ/いまの球場より、ひとまわり大きな球場を新しく建設するよ。建設時間は球場の大きさに比例するから注意しよう。完成すると速報が入るよ。



○ぞうちく/いまの球場規模で収容人員を増加するためのコマンド。「けんせつ」ほど大きな効果は得られないけど、その分、費用が安くてすむんだ。増築が終わると速報が入るよ。



○せつび/キミの球場にいろんな設備を設置すれば、お客さんはいっぱい来てくれるし、収入もアップするよ。

売店：観戦アイテムなどをおいて販売するための設備。球場規模によって設置できる数が違うよ。上記「けんせつ」「ぞうちく」の「設置可能売店数」に注意しよう。

土球場：初めの球場には芝が設置されるよ。人工芝→天然芝→アメリカ芝の順に選手が疲れにくくなるんだ。

ブルベン：初めの球場には設置されてないんだ。リリーフピッチャーの調子をたもてるよ。

夜間照明：初めの球場には設置されてないよ。これを設置しないとナイターはできないんだ。ナイターの方が集客効果が高いため、ぜひ設置しよう。

おーがたビジョン：初めの球場には設置されてないよ。集客効果に影響。





●しぜつ

スタジアム以外に建設できる施設。これは選手の健康管理や、練習効果のアップ、サイドビジネスでの収益を上げるためのものだ。



○グラウンド／練習グラウンドに関する施設を建設するんだ。資金を投下したターンに設置されるよ。

筋力機器：基礎体力系の練習効果を高める。
打撃機器：打撃系の練習効果を高める。
投球機器：投球系の練習効果を高める。
ミーティング室：選手に野球理論をたたき込む。

ナイター設備：夜間でも練習が可能。
室内練習場：雨天でも練習が可能。
プール：心肺機能を高めて基礎体力をアップ。
サブグラウンド：練習場所をさらに確保して練習効率を高める。



※機器類はコマンドをさらに選ぶことで、グレードアップしたものを購入できます。



○ドクター／選手の疲労回復、ケガの回復速度、ケガの予防に影響する施設で「マッサージ室」「医療室」「温泉」があるんだ。



○ビジネス／オーナーが球団経営とは別にを行うサイドビジネス。設置する施設でさまざまな効果があるよ。

駐車場：遠方のお客さんも球場に来てくれるかも。
レストラン：お客さんにおいしい食事を提供。
ホテル：試合観戦後のお客さんが宿泊。

えき：交通の便が良くなればお客さんもいっぱい。
遊園地：楽しいアトラクションがいっぱいの遊園地。
タワー：お金持ちのステータス!?





●チケット

チケット料金の設定をしよう。料金があんまり高いと観客が応援にこなくなっちゃうぞ。シーズンオフ中は料金の設定はできないよ。



●ファンクラブ

球団を支えてくれる熱心なファンを増やそう。ファンクラブの会員登録の方法を選んで、その方法にかける宣伝金額を選ぼう。宣伝効果は金額によって変わるよ。やめるときは「なにもしない」を選んでね。

※「ファンクラブ」は1ターンの1つのコマンドのみ実行できます。

会員登録広告：まずはこのファンクラブがあることを宣伝しよう。

サイン会：選手のサイン会を開いて、ファンを呼び込もう。

球場招待：ファンを招待して試合を盛り上げよう。

少年野球教室：あこがれの選手がコーチしてくれるなんて感激だよ。



●グッズ

球団の人気アップや副収益を上げるために、球団オリジナルグッズを作ろう。



○かいはつ/グッズを開発しよう。まず開発費用、次に開発期間を設定しよう。ただし、開発期間は開発費用によって選べないこともあるよ。準備はOK?さあ、なにができるかな?グッズ開発は一度に1つまで。開発中にここを選べば、あと何カ月(週)で完成するかがわかるよ。

※グッズの販売は2〜10月の月初のイベントで、どれを店頭に置くかが3つまで選べます(P.35)。



○みる/今までに開発したグッズ一覧を見ることができるよう。開発済みのグッズを選んで決定すれば「グッズナンバー/商品名/コメント/生産・販売コスト/売れ行き予想」を見られるんだ。未開発のグッズは「?」になってるよ。グッズをいっぱい開発して「?」をどんどん消していこう!!





おしらせ

チームに関するいろいろな情報が確認できるよ。



●チームの情報

チームのいろいろな情報が見られるよ。※1年目の3月は見られません。

○勝敗表／勝敗やゲーム差を表す順位表。方向ボタン◀▶で表がスクロール、**L**/**R**ボタンでセ／パ・リーグの切り替えができるよ。

○月別順位／月末の順位をその月の順位とした、今年の順位変動の折れ線グラフが見られるよ。

○対戦成績／各球団の現在までの対戦成績が見られるよ。

○収支報告／先月末に表示される、月末の収支報告(P.35)と同じものが見られるよ。
項目を選んで決定で、さらに細かな情報が見られるよ。



●選手の成績

選手の情報が見られるよ。カーソルをあわせて**A**/**B**ボタンで数値の高い順にソートされるよ。

○ランキング／打撃/投手の現在のランキング。カーソルを選手にあわせて、**L**/**R**ボタンで細かいデータが見られるよ。

○個人成績／選手の打撃/投手成績。カーソルを選手にあわせて、**L**/**R**ボタンで細かいデータが見られるよ。

○歴代タイトル／2年目以降から見られるよ。誰がどのタイトルに輝いたのか、過去のデータを確認できるんだ。





●スケジュール

今年1年の試合日程が見られるよ。球団マーク右下(ペナントレース時は下)に表示されているマーク(ペナントレース時はライン)でH(黄ライン)「V(緑ライン)」の確認ができるんだ。雨で試合が順延すると後半の予備日に新しく書き加えられるから、ちゃんとチェックしよう。L/Rボタンでリーグ切り替えができるよ。



※スケジュール画面は「オープン戦」「ペナントレース」とでは若干表示が異なります。



●チームの歩み

キミがオーナーになってからの球団の歩みが確認できるよ。ただし1年目は見ることができないんだ。2年目から表示されるよ。



○順位／経営開始後、何年目に何位でペナントレースを終えたかの確認ができるよ。

○経営の歩み／毎年の総資産と観客動員数の変化が折れ線グラフで表示され、キミがどんな経営をしてきたかが確認できるよ。



れんしゅう（キャンプ）

練習メニューを組んで、選手たちに練習指示を与えよう。4月～10月はシーズン中の選手の体力に気を配った練習、2月～3月の間は項目が【キャンプ】と表示されて、キャンプ地における練習となるんだ。練習方針は変更しない限り、前回の練習方針が継続されるよ。

れんしゅう画面の見方

練習メニュー
(P.23)



練習の強さ
(6)

選手の練習メニューとコンディション
※L/Rボタンで
くわしい内容を表示

※れんしゅう画面は「シーズン中」「キャンプ中」とでは若干表示が異なります。

●選手の練習メニューとコンディション

①選択済みの練習内容(P.23～24)

②現在の調子



とても ← とまあよいふつうわるい → わるい

③現在の体力

④【投手】球速と利き腕

【投手以外】走力と打席位置

⑤選手の能力【T:テクニック P:パワー QD:コントロール(ディフェンス)】

【投手】T:変化/P:球威/C:制球

【投手以外】T:巧打力/P:長打力/D:守備力

⑥練習の強さ

○シーズン中

疲つか労らう小せう ← → 疲つか労らう大だい

疲つか労らう小せう 疲つかれない程度 ほどほど しっかり

○キャンプ中

疲つか労らう小せう ← → 疲つか労らう大だい

疲つか労らう小せう ほどほど しっかり とことん

●練習指示

まず、鍛えるポジションを方向ボタン▲▼で選んで○/●ボタンで決定。次に選手を選んで決定。ここで□/■ボタンを押すと選手のコンディションなど、くわしい情報が見られるよ。次に練習方針。練習メニュー(P.23~24)から練習方法を◀▶で選んで決定。最後に練習の強さを選んで決定しよう。また、ここで①ボタンで選んでいる選手と同じ練習方法とその強さが、②ボタンで練習の強さのみが、同じポジションの全選手にコピーされるんだ。③ボタンを押すとマークやデータの説明ウィンドウが表示されるよ。

●練習メニュー1 [シーズン中]

4月~10月のシーズン中の練習は、能力アップも大切だけど、選手の疲労をためないように休養して体力回復することも頭に入れて方針を決めよう。一定以上疲労がたまると、監督が自動的に休ませてくれるよ。



●バランス良く/バランス良く色々な練習をする



●パワー重視/パワーをつけること中心とした練習



●打撃中心/打撃中心の練習



●弱点をなくす/今の弱点をなくすことを主眼とした練習



●休養/体力回復を考え、完全に休養する



●変化球重視/変化球の強化を中心とした練習



●基礎力重視/色々な要素を鍛える、体力中心の練習



●守備中心/守備中心の練習。捕手はリードも練習する



●長所をのばす/長所を伸ばすことを主眼とした練習



●制球力重視/制球力の育成を中心とした練習



●投球研究中心/投球術を学ぶことを中心とした練習



●バント走塁中心/バント/走塁技術の向上を主眼とした練習



●調整/調整を主体に練習を行い、調子の上昇をめざす

●マークの色：●…全ポジション ●…投手のみ ●…捕手/内・外野手のみ

●練習メニュー2【キャンプ中】

キャンプ地での練習は、1年に渡るベナントレースを勝ち抜くための体力・能力を養うんだ。だから、シーズン中の練習よりも練習効果は大きいんだよ。でもシーズン時と違って、選手にきちんと休養をとってあげないと、体力がなくなっちゃうから注意。

※2月は選んだキャンプ地、3月は自球場でキャンプをはります。



●走り込み／体力アップを中心とした基礎練習



●筋力トレーニング／球速／球威／長打力など、パワーを鍛える練習



●干本ノック／守備力のアップ。



●短距離ダッシュ／足の速さと盗塁技術のレベルアップをはかる練習



●変化球の特訓／変化球をレベルアップする練習



●駆け引き学習／打者との駆け引きや配球法などを学ぶ講習



●バント特訓／バント技術の特訓する練習



●調整／調整して、シーズンに良い調子で入る



●投げ込み／制球力をのばすことを考えた練習



●バッティング練習／打撃技術を鍛え、巧打力和選球眼の向上をめざす練習



●捕球リード特訓／キャッチャーのためのリードと捕球の練習



●休養／体力の回復を考え、完全に休養する



キャンプ地
オリジナル練習

キャンプ地によって違うんだ。これは自球場でキャンプした場合のオリジナル練習だよ。

●草刈り／球場の雑草を刈りながら、体力をパワーアップ



監督／コーチ
オリジナル練習

監督またはコーチの特別練習。監督／コーチによって練習は違うんだ。これはその一例。

●真剣で素振り／真剣をふって、バットコントロールと精神を鍛える

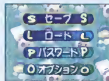
●ID野球／頭を使い、いかに打者を打ち取るかを学ぶ

●マークの色：●…全ポジション ●…投手のみ ●…捕手／内・外野手のみ ●…内・外野手のみ



きろく

ゲーム中のデータのセーブやロード、対戦用パスワードの確認や保存、ゲーム中の音楽設定の変更やサウンドテスト(オプション)ができるんだ。方向ボタン \blacktriangle で項目を選んで、 \triangle / \bigcirc ボタンを押してね。 \bigcirc ボタンで前画面に戻るよ。



バックアップ
RAMマーク



本体
RAM



パワー
メモリー

●セーブ

今のチームの状態をセーブするよ。セーブデータは本体RAMに1つ、別売のパワーメモリーがセットされている場合は、さらに12セーブできるんだ。ただし、「容量不足のためセーブできません」と表示されているところにはセーブができないから注意。方向ボタン \blacktriangle でセーブする場所を選んで \triangle / \bigcirc ボタンで決定しよう。セーブには、1チームにつきバックアップRAMの空き容量が430必要だよ。

●ロード

ロードはセーブデータのあるときにできるよ。方向ボタン \blacktriangle でロードするデータを選んで \triangle / \bigcirc ボタンで決定しよう。

●パスワード

これはバックアップRAMにセーブしているデータからパスワードデータを作り出す方法。操作は「パスワードをつくる(P.11)」と同じだよ。

●オプション

ゲーム中の音楽環境の変更や、BGMなどが聞けるんだ。操作は「オプション(P.7)」と同じだよ。

しあいがめん 試合画面について

試合予定が組み込まれているターンの【すすめる】を実行すると、「球団マスコットVS画面」表示後、「試合モード」に進むよ。

●作戦画面

この画面で、打順変更や守備変更などを行うんだ。方向ボタン
◀▶で項目を選んで、△/○ボタンで決定、キャンセルと終了は□
ボタン。■/□ボタンで選手のコンディションが確認できるよ。



○試合開始／試合を開始するよ。「結果を見る」監督にまかせる」
「口出しをする」を方向ボタン▲▼で選んで、△/○ボタンで決定しよう。

結果を見る：試合のダイジェストシーンを見ないで、スコアボードの「結果画面」だけが見られるよ。
監督にまかせる：試合を監督にまかせて観戦するモード。
口出しをする：試合のダイジェストシーン中に監督に対して指示を与えられるモード(P.27)。

○打順変更／打順の変更をするよ。方向ボタン▲▼で変更する選手を選んで、△/○ボタ
ンで決定。次にその選手と代わる選手を選んで決定すると、2人の選手が入れ代わるよ。

○守備変更／ポジションの変更をするよ。方向ボタン▲▼で変更する選手を選んで、
△/○ボタンで決定。次にその選手と代わる選手を選んで決定すると、2人の選手のポジ
ションが入れ代わるよ。

○選手交代／スターティングメンバーの変更をするよ。方向ボタン▲▼で変更する
選手を選んで、△/○ボタンで決定。次にその選手と代わる選手が表示されるから、そ
こから選んで決定すると、2人の選手が入れ代わるよ。

○オーナー賞／試合に勝ったら選手たちにボーナスをあげる、いわゆるごほうび。方向
ボタン▲▼で金額を選んで、△/○ボタンで決定。

●試合画面

【試合開始】で「監督のまかせる」「口出しをする」を選ぶと、試合経過がダイジェストで展開する「試合画面」になるんだ。ここでは、チャンスシーンや得点シーンなど、キミの育てている選手の活躍が見られるよ。

○「口出しをする」を選んだとき

試合のダイジェストシーンが始まると、画面右下に「作戦指示ゲージ」が表示されるよ。このゲージは時間がたつにつれて溜まっていくんだ。ゲージがいっぱいになる前に監督に指示を出さないと「監督にまかせる」同様、ダイジェストシーンを見るだけになっちゃうぞ。

ゲージ表示中に、④/⑤ボタンを押して「指示ウィンドウ」を表示させて、方向ボタン⇦⇨で選んで、④/⑤ボタンで決定。「指示ウィンドウ」のコマンドは監督のタイプによって違うんだ。キミやチームの方向性に沿った監督を選ぶのも、重要な戦略となってくるよ。

●たくさんある指示コマンドの中から、一例を紹介するよ。

選手交代：選手の交代。全監督共通のコマンド。

選手にまかせろ：選手の力を信じて、自由にプレイさせる。全監督共通のコマンド。

悔いを残すな：選手に思い切ってハッパをかけ、攻撃的にいく。

勝負避けろ：ここは無難に勝負を避けて、切り抜けようという消極的なコマンド。



作戦指示ゲージ

●延長戦について

試合が9回終了時点でも決着がつかない場合、延長戦になるよ。延長戦は両リーグともリーグ最大15回までだよ。

現在の選手の調子



選手のポジション



●試合結果画面

試合が終了するとスコアボードが表示され、試合のスコアや選手の成績などが表示されるよ。

A/○ボタンで終了だよ。

でんき 球場 01対0 1回0局

0	0	2	0	1	0	0	1	1	5
0	0	0	1	0	0	2	0	0	3

1回 1勝 0失
2回 2勝 0失
3回 0勝 1失 0失

投手: 1回 2回 3回
捕手: 1回 2回 3回
内野手: 1回 2回 3回
外野手: 1回 2回 3回

●試合の収入と支出

1ターン内に行われた試合の収入と支出報告が表示されるよ。
支出が収入を上回ると赤字となるんだ。赤字がつつくと、球団とその資金の運用に影響がでてくるから注意しよう。

A/○ボタンで終了だよ。

収入報告 試合数: 01 試合: 01 ホーム: 01

収入	入場料	入場料収入	000円	250175人	0000円
支出	球団と商店の収入	000円			
	球団の一ナズ	0000円			
赤字	球団と商店の収入	0000円			
	オーナー費	0000円			
	現在の赤字金	0000円			

●スポーツニュース

最後に「スポーツニュース」が放送され、そのターンに行われた試合結果や選手の成績などが表示されるよ。

※スタートボタンで飛ばせます。



ちゅうい !!!

ゲームオーバー条件

1：所持金が0未満!!

球団を運用していくお金が0未満になったら、選手に給料も払えなくなっちゃうし、設備投資もできなくなっちゃう。とにかく、な～んにもできなくなっちゃうぞ。常に所持金には注意しよう。

2：オールスター戦までに20勝以上できない!!

あと×負けるとゲームオーバーの「逆マジック」がついちゃうぞ。逆マジックが10を切ったときと、3を切ったときに教えてくれるから注意しよう!

また、勝敗表(P.20)でも20勝するまでは「勝利数」が赤で表示されるからチェックしておこう。



◆こんなことにならないように!!!

3：契約更改で選手不足!!

12月の「契約更改(P34)」で、あまりにも低い金額条件を出すと選手は退団しちゃうんだ。そのとき投手1人、野手9人未満になっちゃうとゲームオーバーになっちゃうから注意しよう。お金も大事だけど、選手も大事にしないとね。

つくろう選手に関する条件

【選手もつくろう(P.12)】で作った、つくろう選手の入団は、球団を運営してから2年目に降だよ。つくろう選手のデータが1つでもあれば、月初に入団イベントが発生する可能性があるんだ。ただし、1人ずつしか入団できないから注意してね。

かくしゅ 各種イベントについて

1月月初

来期チーム陣容発表

シーズンオフもまもなくおしまいに近づこうとする1月に、来期のチーム陣容が発表されるよ。方向ボタン \blacktriangleleft でポジション/首脳陣を選んで、 Δ / \bigcirc ボタンで一覧が表示されるよ。 \blacktriangleleft / \blacktriangleright で選手を選んで、 \square / \square ボタンで、選手のデータが見られるよ。

※ゲームを初めてプレイするときは初年度の3月に表示されます。



1月月初

キャンプ地決定

キャンプ地を選ぼう。1年に渡るペナントレースを勝ち抜くための準備期間だから、慎重に選ぼう。場所によって練習効果が違うんだ(キャンプ地オリジナル練習→P.24)。方向ボタン \blacktriangleleft で選んで、 Δ / \bigcirc ボタンで決定しよう。



1月月初

秘書の契約更新

秘書との契約期間は5年。この期間が過ぎると契約更新をするかを聞いてくるよ。更新しないときは、新しい4人のおねえさんの中から1人選んでね。操作方法はP.9「秘書セレクト」と同じだよ。



2~10月/突発イベント

新人選手更新画面

有望で強力な新人、外国人選手をスカウトが発見したときに発生するイベント。発見された選手は、オフィス画面(P14)の「じんじ」「かくとく」の中にある「ドラフト候補(P15)」で確認できるよ。ちなみに、黄色い文字の選手はその月に発見した選手、白い文字の選手はそれ以前の月に発見した選手だよ。

※9月・10月の2カ月は新外国人の獲得はできないので、「外国人」は表示されません。

※新人選手のリストは毎年2月に更新されます。



3月/突発イベント

海外留学選手イベント

シーズン初頭の3月の月初に、監督がチームの将来性の高い選手を1人ピックアップしてきて、留学をさせてみては？と訪ねてくるよ。留学期間は半年間。その選手はシーズン末の10月初めまで帰ってこないけど、その分大きく成長してくるよ。

※海外留学選手の指名はできません。



7月イベント

オールスター戦開幕

方向ボタン◀▶でポジション/リーグを選んで、△/○ボタンで選手一覧が表示されるよ。▲▼で選手を選んで、□/■ボタンで、選手のデータが見られるよ。やめるときは「終了」を選んでね。ちなみに、ここにくるまでに20勝以上していないとゲームオーバーになっちゃうぞ。



11月月初

スタッフ交代人事

来期をにらんで、監督/コーチ/スカウトの陣容の変更をしよう。方向ボタン▲▼で変更するスタッフを選んで、A/○ボタンで決定。次にそのスタッフと代わるスタッフが表示されるから、そこから選んで決定しよう。やめるときは「終了」を選んでね。



11月月初

引退発表(自球団/他球団)

力の衰えた選手、年齢により限界が来た選手やスタッフ(首脳陣)が、引退を申し出てくるよ。ただし、力の衰えによる引退は、なだめることができるんだ。方向ボタンで選んで、A/○ボタンで決定しよう。自分の球団の引退者が決まったら、次に他球団の主な引退者のインフォメーションが確認できるんだ。◀▶で球団/リーグを選んで決定。



11月月初

ドラフト単独一位指名決定→ドラフト会議→入団交渉

●ドラフト単独一位指名決定

10月末までに国内スカウトが探し出してきた、有望新人選手の中から1人だけ、単独一位指名の選手を決められるんだ。方向ボタン◀▶でポジション、▲▼で選手を選ぼう。L/Rボタンでその選手の特長が見られるよ。単独一位指名選手を決めたらA/○ボタンを押してね。



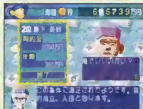
●ドラフト会議

ドラフト会議では、1~3位指名までの選手を獲得できるチャンスがあるんだ。「ドラフト単独一位指名決定(P.33)」をした場合、1位の指名が他球団と重複することはないから、必ず指名ができるんだよ。「ドラフト単独一位指名決定」をしなかった場合、1位指名が他球団と重複したときは、くじ引きとなるんだ。方向ボタン◀▶で封筒を選んで、A/○ボタンで決定。「あたり!」が出れば獲得できるよ。



●入団交渉

ドラフト会議で獲得した選手と入団交渉をしよう。方向ボタン▲▼で選手を選んで、A/○ボタンを押すと契約金と年俸の設定ウィンドウが表示されるよ。▲▼で項目を選んで、次に金額を▲▼で選んで決定。設定に不満があると、選手は再度交渉を求めてくるよ。秘書のコメントを参考に交渉を進めよう。2回交渉を失敗し決裂してしまった場合は、その選手との契約はできなくなるから注意しよう。



12月月初

FA選手獲得

12月になると、FA宣言した選手がリストアップされるよ。
この選手の中で欲しい選手がいれば、資金の許す範囲で獲得
することができるんだ。でも、他球団からFA宣言した選手は、
2人までしか獲得できないから注意。方向ボタン◀▶でポジ
ション、▲▼で選手を選ぼう。□/△ボタンでその選手の特
長が見られるよ。他球団の選手と契約すると、入団発表がある
よ。



※自球団からFA宣言した選手は獲得しないと自球団からいなくなります。

12月月初

契約更改 (選手全員/個人)

○球団所属選手全員の契約更改をしよう。年俸の総計を決め
る項目が表示されたら、方向ボタン▲▼で選んで、△/○ボ
タンで決定だよ。



太っばら：妥当な査定より多めに払う
それなり：秘書が判断した妥当な査定を払う
シブめ：妥当な査定より少なめに払う

○各選手、個別の査定を確認/変更できるよ。方向ボタン◀▶でポジション、▲▼で選
手を選んで△/○ボタンで決定。□/△ボタンでその選手のデータが見られるよ。金額は
◀▶で選んで決定。変更すると選手から、その査定に対する不満などのコメントが聞け
るよ。不満が高い選手は、納得させられないときもあるから注意しよう。

年中月初

開発済みグッズの販売

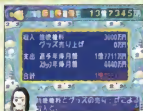
グッズコマンドの「かいはいつ(P.19)」で開発したグッズがある時だけ起こるイベント。グッズを最大3つまで店頭に並べて販売ができるんだ。グッズ一覧が表示されたら方向ボタンで選んで、A/○ボタンで決定すると、選んだグッズが表示され、「はい」を選べば、いよいよ発売だよ。



年中月末

月末の決算→収支報告

月末にその月の経費の決算が表示され、A/○ボタンを押すと、球団の勝敗表/月別順位/対戦成績/収支報告が見られるよ。方向ボタンで選んでA/○ボタンで決定。やめるときは「終了」を選んでね。



○勝敗表/その月の勝敗表が見られるよ。方向ボタン◀▶でスクロール、L/Rボタンでリーグの変更、Bボタンで勝敗表を終了するよ(表示期間：4~10月)。

○月別順位/月別の順位の変化が折れ線グラフで表示されるよ。L/Rボタンでリーグの変更、Bボタンで勝敗表を終了するよ(表示期間：5~10月)。

○対戦成績/その月の対戦成績が見られるよ。方向ボタンで球団/リーグを選ぼう。Bボタンで勝敗表を終了するよ(表示期間：4~10月)。

○収支報告/その月の収支報告が見られるよ。A/○ボタンを押すとカーソルが表示され、方向ボタンで項目を選んでA/○ボタンで決定で、その項目の詳しい収支情報が見られるよ。Bボタンで終了だよ(毎月表示)。

突発イベント 有望選手入団テストイベント

スカウトが臨時入団テストで有望選手を見つけてくるよ。その選手とは、なんとキミが作った「つくろう選手(P.12)」。「つくろう選手」のデータの中から1人ずつキミのチームに加えられるんだ。データの中から方向ボタン▲▼で選手を選んで、○/□ボタンで決定。次にポジション/利き腕(打席位置)/個性を選んで、決定しよう。

※「つくろう選手」のデータがないと、このイベントはおきません。

※チームの選手枠(投手14人・野手14人)がいっぱいだと、このイベントはおきません。

※「つくろう選手」はトレードできません。またFA宣言はしません。



突発イベント 海外球団からトレード要請

キミのチームの選手に目を付けた、海外球団がトレードを申し込んでくるよ。大切な資金源となるお金を取るか、貴重な戦力となる選手を取るか、じっくり考えよう。



年中月末

TV局との契約

秘書が、キミの球団の試合を中継してくれるTV局を見つけてくるよ。TV局はその月の成績で変更になる場合もあるから、がんばって、1試合の放送権料をたくさんくれるTV局に中継してもらおう。



突発イベント

融資イベント

融資の依頼がくるよ。事業拡張が成功すれば、お金は倍以上になって返ってくるんだ。方向ボタン \blacktriangle \blacktriangledown で金額を選んで、 \odot / \ominus ボタンで決定しよう。でも、ちゃんと返してもらえるのかなあ…。



突発イベント

選手の不満

選手に不満は付き物。それをどうなだめるかがオーナーの仕事。方向ボタン \blacktriangle \blacktriangledown で対処法を選んで、 \odot / \ominus ボタンで決定しよう。対処に失敗すると選手の不満はさらに倍増!?



なだめる：小さな不満はこれで解消できるけど…。
100万円渡す：チームに必要な選手には100万円くらい安い!?
なにもしない：開き直ってしまうのも逆にいいかも。

ここに紹介したイベントは、ほんの一部。
ほかにもいろんなイベントがオーナーを悩ませるぞ!
いっぱい悩んで、りっぱな球団を育てよう!!

の ヒント／ゲームを楽しむために・・・

このゲームを楽しむ方法をチョコっただけ教えちゃおう。

●経営はチームの生命線!!

球団を運営し、選手とその家族を養っていくには、元手となるお金が必要。少しでも多く、かつ効率的にお金を稼ぐためには、ホテルや遊園地などの施設をつくったり、球団のグッズをつくったりという、サイドビジネスに力を注いでみよう。でも、毎月引かれる経費にも注意してね。オフィス画面(P14)で■/■ボタンを押せば、今月の予定経費が見られるよ。

●選手は鍛えてなんぼ!!

野球ゲームである以上、チームの基盤は選手。キャンプやシーズン中の練習方法に気を配って、無理なく鍛えよう。シーズン中はともかく、キャンプ地での練習は、試合に向けての体力を考えなくていいから、ハードな練習もしてみよう。また、監督やコーチ特有の練習も考えて、スタッフを選ぶのもいいかも…。

●パスワード対戦で、友達とチームと戦おう!!

チームが成長するにつれて、その力を試したくなってこない? そんなときは、友達と育てている球団と「パスワード対戦」してみよう。パスワードをパワーメモリーにセーブすれば、持ち運びにも便利。対戦して勝てばさらに精進、負けたら逆襲を誓ってもっともっと鍛えよう。

●【選手もつくろう】で自分だけのオリジナル選手をつくろう!!

このゲームの目玉のひとつ、それが「選手もつくろう」モード。顔の輪郭や髪型、ヒゲやアクセサリなど12のパーツに8種類のカラーチェンジをもちいれれば、オリジナリティあふれる選手がつくれちゃう。キミ自身をチームのエースとして入団させるもよし、キミの好きな大スターや友達をつくるもよし。もちろんパスワード対戦にも対応してるから、友達と対戦するときに自慢しちゃおう。

野茂ルールとは？

このゲームは、監督の野茂英雄氏の日米両球界における経験をふまえて、思い切ったオリジナルルール【野茂ルール】を採用しています。

●外国人枠の撤廃

現在、日本プロ野球機構の定める外国人の枠は、支配下登録選手に関しては無制限ですが、出場登録選手は4人(野手2人/投手2人)とされています。

しかし野茂ルールでは、外国人枠自体を取りやめ、支配下登録選手に限らず、出場登録選手もフリーとなっています。

●FA権取得に必要な期間

現在のルールでは、FA(フリーエージェント)の権利を取得するのに必要な期間は、9シーズンを経過していなければなりません。そして一度FA宣言した後、再びFA権を取得するには、3シーズン経過しないと得られません。

これを野茂ルールでは、最初のFA権を取得するのに必要な期間も、宣言後再びFA権を取得できる期間も3シーズンとなっています。

●新外国人選手の獲得期限

現在のルールでは、新外国人選手の獲得期限は6月30日までとなっています。

しかし野茂ルールでは、8月31日までとなっています。

●トレードを行える期間

現在のルールでは、トレードを行える期間は6月30日までとなっています。

しかし野茂ルールでは、8月31日までとなっています。

●逆指名選手

現在のルールでは、逆指名ができるのは大学生以上となっています。

しかしこのゲームでは、年齢に関係なく逆指名ができます。

野球ミニ用語集

●DH(Designated Hitter)

指名打者のこと。投手に代り打席に入るよう指名された選手。これにより投手は打席には入らない。逆にDHは守備にはつかない。

●FA(Free Agent)

フリーエージェント。出場選手登録日数が9シーズンに達した選手は、自分の意志で自由にどのチームにも移籍できるというルール(ただし本ゲームはオリジナルの野茂ルール(P39)を採用しています)。シーズン計算方法は以下の通り。

年間出場選手登録が、

150日以上…1シーズンとなり、超過日数は切り捨て。

150日未満…150日に満たない年の日数を合計して、150日に達することに1シーズンとする。

※FA宣言後、次にFA権を取得できるのは3シーズン後となる。

●マジックナンバー

リーグ所属のあるチームが自力優勝可能であり、優勝可能性のあるどのチームも、そのチームの勝率に追いつけないときに点灯する。マジック数だけ勝つか、マジックの対象チームが負ければマジック数は減り、これが0になれば優勝。

●自力優勝

残りの試合を全勝すれば、他のチームの成績に関係なく優勝できる状態。

●ゲーム差

上位チームをX、下位チームをYとしたとき、 $(Xの勝ち数 - Yの勝ち数) + (Yの負け数 - Xの負け数) \div 2$ で表される。順位争いの目安として使われる。

●ポジションを表す記号・数字

数字は実況などで、「6-4-3のダブルプレー!」などというときに使われる。

ポジション	ピッチャー	キャッチャー	ファースト	セカンド	サード	ショート	レフト	センター	ライト	指名打者
記号	P	C	1B	2B	3B	SS	LF	CF	RF	DH
数字	1	2	3	4	5	6	7	8	9	—

●単独一位指名選手→逆指名選手

毎年始めに、国内でスカウトした有力選手の中から「単独一位指名選手」を決定し「逆指名」させることにより、ドラフト会議において、他球団の指名を無効として確実にその選手を獲得できること。

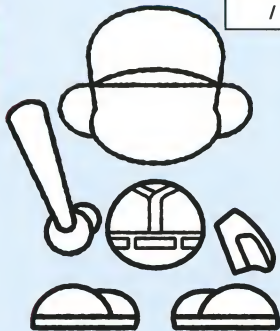
なまえ:

※コピーしてつけてね。

さくせいび

/ /

かたち



いろ

りんかく

かみがた

め

はな

くち

みみ

まゆげ

ひげ

しわ

ほほ

アクセサリー

メガネ

かお

かみ

め

くち

ひげ

てぶくろ

グローブ

バット

選手もつくろう！ / テータ&めりえ

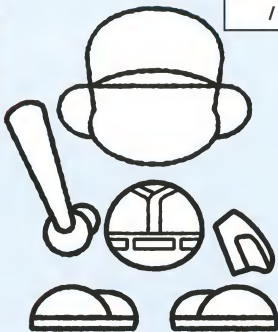
なまえ:

※コピーしてつかってね。

さくせいび

/ /

かたち



いろ

りんかく

かみがた

め

はな

くち

みみ

まゆげ

ひげ

しわ

ほほ

アクセサリ

メガネ

かお

かみ

め

くち

ひげ

てぶくろ

グローブ

バット

しんさく あんない たの じょうほう し
新作ゲームソフトの案内や楽しい情報を、ジャンジャンお知らせします。

セガ ジョイジョイテレホン

札幌 011-842-8181
仙台 022-285-8181
東京 03-3743-8181
名古屋 052-704-8181
大阪 06-333-8181
福岡 092-521-8181

でんわ
電話で

ファックス
FAXで

インターネットで

セガ ファックス クラブ

プッシュ回線またはトーン切り替えのあるダイヤル回線をお使いください。

東京 03-5950-7790
大阪 06-948-0606

- ①ファックスの受話器を使ってコール。
- ②音声ガイダンスにしたがってボタンを押せば、ほしい情報がファックスで送信されます。

セガ ホームページ

<http://www.sega.co.jp/>

セガサターンモデムやパソコンなどお持ちの接続端末で上記のURLにアクセスしてください。

★番号をよく確かめて、正しくかけてください。

株式会社

セガ・エンタープライゼス

本社 〒144-0043 東京都大田区羽田1-2-12

この商品に関するお問い合わせ先

★セガサターンCD は修理できません。何か支障がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。

お客様相談センター 受付時間 月～金 10:00～17:00 (除く祝日)

フリーダイヤル ☎0120-012-235

禁無断転載

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999

このソフトのフォントは、FONTWORKS International Limitedのものを使用しています。
FONTWORKSのフォントの名称、社名、及びロゴは、FONTWORKS International Limitedの
商標または登録商標です。

プロ野球12球団公認ゲーム!!



プロ野球チームもつくるう!™

BLUEWAVE FIGHTERS LIONS
BUFFALOES MARINES HAWKS
GIANTS DRAGONS CARP
SWALLOWS BAYSTARS TIGERS

(社)日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム
協力：(株)ビービーエス

